
SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN PAR ECOLE

ABJURATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Sorts du 1^{er} niveau.

Alarme. Protège une zone pendant 2 h/niv

Bouclier. Disque invisible; abri partiel, immunise contre projectile magique.

Endurance aux énergies destructives. Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.

Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.

Rémission. Empêche la maladie d'affecter la créature pendant 24 heures.

Verrouillage. Bloque une porte.

Sorts du 2^e niveau.

Alarme de portail. Fait retentir une sonnerie audible ou mental lorsqu'une créature franchit le portail.

Dissimulation d'objet. Dissimule un objet aux divinations.

Filtre. Le sujet devient résistant aux substances toxiques inhalées.

Gardeciel. Le sujet bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs d'Extérieurs bons.

Protection contre les projectiles. Immunise contre la plupart des attaques à distance.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.

Verrou du mage. Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.

Voile anti-regard. Le sujet a 50 % de chances d'éviter les attaques de type regard.

Sorts du 3^e niveau.

Alarme améliorée. Comme Alarme mais prévient aussi du passage de plans adjacents.

Antidétection. Protège contre la scrutation et les divinations.

Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12pts de dégâts/niv infligés par le type d'énergie choisi.

Résistance aux effets planaires. La cible est épargnée par les effets naturels d'un plan précis.

Runes explosives. 6d6 pts de dégâts à qui les lit.

Sorts du 4^e niveau.

Alarme de portail améliorée. Idem Alarme de portail mais en plus le lanceur voit des images.

Ancre dimensionnelle. Empêche tout déplacement extradimensionnel.

Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.

Ecran de dissipation d'Otiluke. Crée une barrière qui, au contact, dissipe la magie.

Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts du 1er au 3e niveau.

Peau de pierre. Bloque les attaques physiques.

Piège à feu. L'objet piégé inflige 1d4 pts de dégâts, +1/niv.

Poison psychique. Empoisonne ceux qui lancent des sorts mentaux ou de divination sur l'objet, la créature ou la zone.

Résistance de groupe aux énergies destructives. Comme résistance aux énergies destructives, mais sur un sujet/niveau.

Zone de répit (mp). Crée une zone protégée de toute intrusion interplanaire.

Sorts du 5^e niveau.

Absorbeur d'énergie destructive. Absorbe 1d6 pts de dégâts par niv. (Max. 15d6) d'un type précis d'énergie destructive.

Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan natal.

Sanctuaire secret de Mordenkainen. Empêche quiconque de regarder ou d'effectuer une scrutation sur une zone pendant 24 h.

Séquestration de possédant. Un sujet capable de posséder des créatures se retrouve emprisonné dans son corps actuel.

Sorts du 6^e niveau.

Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.

Défense magique. Plusieurs effets magiques protègent une zone.

Dissipation suprême. Comme dissipation de la magie, mais à +20.

Globe d'invulnérabilité renforcée. Comme globe d'invulnérabilité partielle, mais bloque aussi les sorts du 4e niveau.

Neutralisation de possédant. Un sujet capable de posséder des créatures est rendu impuissant.

Piège astral. Capture une créature astrale et la garde immobilisée.

Scellement de portail (mp). Scelle de façon permanente un portail.

Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

Sorts du 7^e niveau.

Bannissement. Bannit 2 DV/niv de créatures extraplanaires.

Dissimulation suprême. Rend le sujet invisible, même à la scrutation.

Ecran de dissipation suprême d'Otiluke. Crée une barrière qui, au contact, dissipe la magie (mais comme une dissipation suprême).

Immunité contre une énergie destructive. Le sujet est immunisé contre les dégâts causés par une forme d'énergie destructive.

Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niv de sorts à l'envoyeur.

Sorts du 8^e niveau.

Esprit impénétrable. Sujet immunisé contre les sorts mentaux.

Mur prismatique. Mur à effets magiques variés.

Protection contre les sorts. Confère un bonus de résistance de +8.

Verrou dimensionnel. La téléportation et les autres formes de voyages dimensionnels sont impossibles pendant jour/niv.

Sorts du 9^e niveau.

Absorption. Absorbe les sorts jetés contre le personnage, qui peut utiliser leur énergie pour ses propres sorts.

Délivrance. Libère la victime d'un emprisonnement.

Disjonction de Mordenkainen. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Emprisonnement. Emprisonne la cible au centre de la Terre.

Sphère prismatique. Comme mur prismatique, mais protège de tous les côtés.

DIVINATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.

Sorts du 1^{er} niveau.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Coup au but. Confère +20 au prochain jet d'attaque.

Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 20 m.

Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à moins de 20 m.

Identification. Révèle une propriété d'un objet magique.

Sorts du 2^e niveau.

Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.

Détection de pensées. Permet « d'écouter » les pensées superficielles.

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Sorts du 3^e niveau.

Analyse de portail. Donne diverses informations sur le portail.

Aperçu de la vérité. Le lanceur de sorts obtient une réponse à une question du genre oui/non.

Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 mn/niv.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Œil du diable. Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques jusqu'à 9 m.

Vision profane. Les auras magiques sont désormais perceptibles par le lanceur.

Yeux du zombie. Le jeteur de sorts voit par les yeux d'un zombie.

Sorts du 4^e niveau.

Détection de la scrutation. Détecte l'espionnage magique.

Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.

Œil du mage. Œil invisible avançant de 10 m/rd.

Scrutation. Permet d'espionner le sujet à distance.

Zone de révélation. Toutes les créatures situées dans la zone deviennent visibles.

Sorts du 5^e niveau.

Contact avec les plans. Permet d'interroger une entité extraplanaire.

Lien télépathique de Rary. Permet de communiquer mentalement.

Œil indiscret. 1d4 yeux flottants, +1/niv, servant d'éclaireurs.

Sorts du 6^e niveau.

Analyse d'enchantement. Révèle les propriétés magiques.

Mythes et légendes. Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.

Vision lucide. Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts du 7^e niveau.

Scrutation ultime. Comme scrutation, mais plus loin et plus longtemps.

Vision mystique. Comme mythes et légendes, mais plus rapide.

Vision du fiélon. Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques, discerne l'invisibilité sur 18 m et détecte le Bien.

Sorts du 8^e niveau.

Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.

Sorts du 9^e niveau.

Prémonition. « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

ENCHANTEMENT

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Hébètement. Fait perdre 1 action à la cible.

Sorts du 1^{er} niveau.

Charme-personne. La cible devient l'ami du PJ.

Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.

Résistance aux drogues. Le sujet est immunisé contre la dépendance.

Sommeil. Endort 2d4 DV de créatures.

Stupeur. Un sujet sans défense est placé dans un état qui lui permet simplement d'être traîné.

Talent sacrificiel. Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de Connaissances (religion) effectués lors d'un sacrifice.

Sorts du 2^e niveau.

Cadeau suggéré. La créature donne ce qu'elle tient au lanceur de sorts.

Dépendance. Le sujet devient dépendant à une drogue.

Essoufflement. Le sujet se retrouve épuisé.

Flegme. Le sujet résiste à la peur, à la coercition et aux effets de type moral.

Fou rire de Tasha. La cible perd ses actions pendant 1d3 rds.

Masochisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts que le jeteur de sorts reçoit, il gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Sadisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Sorts du 3^e niveau.

Immobilisation de personne. Immobilise une personne pendant 1 rd/niv.

Regard maléfique. Le sujet subit un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

Sorts du 4^e niveau.

Charme-monstre. Le sujet (monstre) croit être l'allié du PJ.

Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.

Emotion. Fait naître une forte émotion chez le sujet.

Mission. Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.

Sorts du 5^e niveau.

Brume mentale. Malus de -10 aux jets de Sagesse et de Volonté.

Débilité. L'Intelligence de la cible tombe à 1.

Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.

Sorts du 6^e niveau.

Quête. Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.

Suggestion de groupe. Comme suggestion, mais 1 cible/niv.

Sorts du 7^e niveau.

Aliénation mentale. La cible souffre en permanence de confusion.

Sorts du 8^e niveau.

Attirance. Objet ou lieu attire certaines créatures.

Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures.

Charme de groupe. Comme charme-monstre, mais sur 10 m de rayon.

Danse irrésistible d'Otto. Force le sujet à danser.

Entrave. Diverses possibilités pour emprisonner une créature.

Exigence. Comme communication à distance, plus suggestion.

Sorts du 9^e niveau.

Domination universelle. Comme domination, mais sur n'importe qui.

Violation de l'esprit. Le lanceur de sorts apprend tout ce que sait le sujet et peut altérer sa mémoire et son savoir.

EVOCATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Illumination. Aveugle la cible (-1 action).

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Sorts du 1^{er} niveau.

Disque flottant de Tenser. Disque horizontal de 1 m de diamètre portant 50 kg/niv

Lumière obscure. Crée une zone de 1,50 m de rayon où tous peuvent se voir sans lumière.

Orbe acide mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus à l'acide ; +1 orbe/deux niv au dessus du 1er (max. +5).

Orbe de feu mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus au feu; +1 orbe/deux niv. au-dessus du 1er (max. +5).

Orbe du froid mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus au froid; +1 orbe/deux niv. au dessus du 1er (max. +5).

Orbe sonore mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus au son ; +1 orbe/deux niv. au dessus du 1er (max. +5).

Orbe électrique mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 pts de dégâts dus à l'électricité; +1 orbe/deux niv. au dessus du 1er (max. +5).

Projectile magique. 1d4+1 pts de dégâts, 1 projectile/2 niv au-delà du niveau 1 (max. 5).

Sorts du 2^e niveau.

Flamme éternelle. Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.

Lumière du jour. Vive lumière sur 20 m de rayon.

Sombre trait. Inflige 1d8 pts de dégâts/2 niv et étourdit 1 round.

Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 pts de dégâts, dure 1 rd/niv.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Sorts du 3^e niveau.

Abri de Léomund. Crée un abri pour 10 créatures.

Boule de feu. 1d6 pts de dégâts/niv. (feu), 6 m de rayon.

Bourrasque. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Chandelle du cadavre. Une main et une chandelle intangibles révèlent les créatures et les objets cachés.

Eclair. 1d6 pts de dégâts/niv. (électricité).

Geôle. Crée une prison translucide autour d'une créature situé sur le plan Éthéré.

Lance maléfique. Crée une lance +2 qui inflige des dégâts maléfiques.

Mot de terreur. Diminution permanente de 1d3 pts de Cha pour la cible.

Mur de vent. Détourne projectiles, regards et créatures de taille modeste.

Rayonnement de glace. Des morceaux de glace infligent 1d4 pts de dégâts dus au froid et 1 pt de dégâts d'impact par niv. (max. 10d4 de froid et 10 d'impact) dans un rayon de 9 mètres.

Sorts du 4^e niveau.

Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

Cri. Assourdit les victimes et leur inflige 2d4 pts de dégâts.

Mur de feu. 2d4 pts de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m, +1/niv, en cas de traversée.

Mur de glace. Mur plan ayant 15 pts de résistance, +1/niv., ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.

Orbe acide. Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus à l'acide (max. 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Orbe de feu. Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus au feu (max. 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Orbe du froid. Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus au froid (max. 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Orbe sonique. Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus au son (max. 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Orbe électrique. Attaque de contact à distance, 1d6/niv. de dégâts dus à l'électricité (maxi. 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Reflot inquisiteur. Le lanceur de sorts envoie son image à travers un miroir et peut voir et parler par son intermédiaire.

Sphère d'isolement d'Otiluke. Globe de force emprisonne ou protège le sujet.

Tempête de grêle. 5d6 pts de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Ténèbres des damnés. Ténèbres infligeant 2d6 ou 1d6 pts de dégâts par round.

Sorts du 5^e niveau.

Communication à distance. Transmet un message n'importe où.

Cône de froid. 1d6 pts de dégâts/niv. (froid).

Main interposée de Bigby. Abri partiel (90 %) contre un adversaire.

Mur de force. Mur immunisé contre les dégâts.

Sorts du 6^e niveau.

Eclair multiple. 1d6 pts de dégâts/niv ; éclairs secondaires.

Main impérieuse de Bigby. Main repoussant les adversaires.

Prévoyance. Déclenche un autre sort sous condition.

Sphère glaciale d'Otiluke. Gèle l'eau ou inflige des dégâts (froid).

Sorts du 7^e niveau.

Boule de feu à retardement. 1d6 pts de dégâts/niv. (feu) ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rds.

Cage de force. Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.

Épée de Mordenkainen. Lame d'énergie flottante.

Maelström de réalité. Accroc dans la réalité qui expédie matériaux et créature sur un plan déterminé aléatoirement.

Poigne de Bigby. Main géante repoussant les adversaires.

Rayons prismatiques. Rayons magiques à effets variés.

Tornade acérée. Crée une colonne mobile d'un rayon de 1,50 m/niv infligeant 1d8 pts de dégâts/2 niv chaque round.

Sorts du 8^e niveau.

Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 3d6 pts de dégâts.

Hurlement assourdissant. Un hurlement dévastateur inflige 20d6 pts de dégâts soniques ; il étourdit les créatures et endommage les objets.

Poing de Bigby. Poing géant attaquant les adversaires du PJ.

Sphère téléguidée d'Otiluke. Comme sphère d'isolement d'Otiluke, mais le PJ la déplace par télékinésie.

Sorts du 9^e niveau.

Main broyeuse de Bigby. Main géante infligeant d'importants dégâts.

Nuée de météores. 24d6 pts de dégâts (feu), plus explosions.

Poing de la cruauté. Poing infligeant 1d6 pts de dégâts/niv. chaque round.

Prévoyance en chaîne. Comme prévoyance, mais trois sorts (au max.) peuvent être déclenchés.

ILLUSION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs illusoires.

Son imaginaire. Sons illusoires.

Regard déstabilisant. Le sujet est victime d'un malus de -1 aux jets d'attaque pendant 1d3 rounds.

Sorts du 1^{er} niveau.

Aura indétectable de Nystul. Masque l'aura d'un objet magique.

Aura magique de Nystul. Crée une fausse aura magique.

Changement d'apparence. Modifie l'aspect du PJ.

Couleurs dansantes. Assomme, aveugle ou étourdit 1d6 créatures.

Image silencieuse. Illusion visuelle mineure.

Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 mn/niv.

Sorts du 2^e niveau.

Bouche magique. Délivre un message quand on la déclenche.

Déguisement du mort-vivant. Change l'apparence d'une créature morte-vivante.

Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).

Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.

Image imparfaite. Comme image silencieuse, plus sons limités.

Image miroir. Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1/3 niv, max. 8).

Invisibilité. Sujet invisible pendant 10 mn/niv ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lueurs hypnotiques. Fascine 2d4 DV/niv de créatures.

Piège de Léomund. Confère l'impression qu'un objet est piégé.

Sorts du 3^e niveau.

Cache d'ombre. Permet de dissimuler de petits objets sur le plan de l'Ombre.

Cruelle désillusion. Berne pendant 1 round le sujet, qui subit ensuite un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Déplacement. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.

Image accomplie. Comme image silencieuse, plus sons, odeurs et température.

Malédiction de la carapace putride. Le sujet est inconscient pendant 1d10 minutes.

Sphère d'invisibilité. Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Texte illusoire. Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

Visions aliénantes. Le sujet ne peut entreprendre d'action, et ne peut ensuite guérir naturellement.

Sorts du 4^e niveau.

Assassin imaginaire. Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 pts de dégâts.

Convocation d'ombres. Reproduit les invocations du 1e au 3e niveau.

Invisibilité suprême. Comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.

Lueur d'arc-en-ciel. Empêche jusqu'à 24 DV de créatures d'attaquer ou de s'enfuir.

Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire.

Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).

Sorts du 5^e niveau.

Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 10 pv.

Convocation d'ombres majeure. Comme convocation d'ombres, mais jusqu'au 4e niveau et à 40 % réel.

Faux-semblant. Modifie l'aspect de 1 personne/2 niv.

Image prédéterminée. Comme image accomplie, mais sans concentration.

Leurre. Illusion abusant la scrutation magique.

Magie d'ombre. Reproduit les évocations du 1e au 4e niveau.

Mirage. Comme terrain hallucinatoire, plus structures artificielles.

Passage d'ombre. Ouvre un portail à sens unique sur le plan de l'Ombre.

Rêve. Envoie un message à un dormeur.

Sorts du 6^e niveau.

Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

Grande magie des ombres. Comme magie des ombres, mais jusqu'au 5e niveau.

Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

Image programmée. Comme image accomplie, mais déclenchée par condition.

Message trompeur. Comme communication à distance, sauf que le lanceur de sorts imite quelqu'un d'autre.

Projection d'image. Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.

Reflets d'ombre. Comme convocation d'ombres, mais jusqu'au 5e niveau et à 60 % réel.

Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

Sorts du 7^e niveau.

Invisibilité de groupe. Comme invisibilité, mais sujets multiples.

Simulacre. Crée un double partiellement réel du sujet.

Traversée des ombres. Permet de voyager plus rapidement.

Sorts du 8^e niveau.

Ecran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.

Sorts du 9^e niveau.

Ennemi subconscient. Comme assassin fantasmagique, mais à 10 m à la ronde.

INVOCATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Rayon de givre. Rayon infligeant 1d3 pts de dégâts.

Sorts du 1^{er} niveau.

Armure de mage. Confère un bonus d'armure de +4 à la CA.

Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.

Convocation de monstres I. Appelle un Extérieur luttant pour le PJ.

Extrait de drogue. Prépare de la drogue à partir d'un objet inanimé.

Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).

Monture. Appelle un cheval pendant 2 h/niv.

Noir sac. Crée un sac extradimensionnel d'instruments de torture.

Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.

Sillage des fiélons. Crée une traînée qui force les Extérieurs maléfiques à la suivre.

Sorts du 2^e niveau.

Convocation de monstres II. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Flèche acide de Melf. Attaque de contact à distance ; 2d4 pts de dégâts pendant 1 rd + 1 rd/3 niv.

Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.

Nuée grouillante. Convoque une nuée de créatures belliqueuses.

Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Strangulation. Le sujet subit 1d4 pts de dégâts chaque rd alors que des mains apparaissent autour de son cou.

Toile d'araignée. Toiles gluantes dans un cube de 3 m d'arête/niv.

Trait de glace. Attaque à distance, 1d8 pts de dégâts et 2 pts d'affaiblissement à la Dex dus au froid.

Sorts du 3^e niveau.

Convocation de monstres III. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 h/niv.

Flèches enflammées. Permet de tirer des projectiles enflammés (dégâts supplémentaires) ou des traits de feu (4d6 chacun).

Mur de chaînes. Crée une barrière de chaînes entremêlées de 20 pv/4 niv.

Noyade. Le sujet commence à se noyer et subit 2d6 pts de dégâts.

Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 rd/niv.

Sceau du serpent. Crée un symbole immobilisant le lecteur.

Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Sorts du 4^e niveau.

Brouillard dense. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Convocation de monstres IV. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Création mineure. Crée un objet en tissu ou en bois.

Force abyssale. Le lanceur de sorts gagne +2 en For, Con, Dex et RM.

Monture éthérée. Invoque une ou plusieurs montures de proto-matière dans le plan Ethéré.

Mur de chaînes cinglantes. Crée une barrière de chaînes entremêlées de 20 pv/4 niv qui inflige 3d6 pts de dégâts à ceux qui sont à moins de 1,50 m.

Puissance des enfers. Le jeteur de sorts gagne +2 à la CA et +1 à sa RD existante.

Refuge de Léomund. Crée une solide maisonnette.

Tentacules noirs d'Evard. 1d4 tentacules, +1/niv, attaquent les créatures au hasard dans un rayon de 5 m.

Sorts du 5^e niveau.

Appel de destrier noir. Convoque 1 destrier noir.

Brume mortelle. Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté.

Chien de garde de Mordenkainen. Chien spectral capable de combattre.

Coffre secret de Léomund. Coffre caché dans le plan Ethéré.

Contrat. Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le PJ.

Convocation de monstres V. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Création majeure. Comme création mineure, plus pierre et métal.

Horde de dretchs. Convoque 2d4 dretchs.

Horde de lémures. Convoque 2d4 lémures.

Mur de fer. 30 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.

Mur de pierre. 20 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.

Mur de vase. Créé une barrière de 50 pv/4 niv qui paralyse et inflige 2d6 pts de dégâts à ceux qui la touchent.

Sorts du 6^e niveau.

Appel de bébilith. Convoque un bébilith pour faire face à un démon.

Brume acide. Brouillard infligeant des dégâts (acide).

Contrat intermédiaire. Force un Extérieur à accomplir une tâche.

Convocation de monstres VI. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Sorts du 7^e niveau.

Convocation de monstres VII. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Invocation instantanée de Drawmij. L'objet préparé apparaît dans la main du Pj.

Manoir somptueux de Mordenkainen. Demeure extradimensionnelle.

Mot de pouvoir étourdissant. Etourdit jusqu'à 150 pv de créatures.

Mur de tous les yeux. Crée une barrière qui paralyse et consume ceux qui la touchent et à travers laquelle le lanceur de sorts peut voir.

Porte de phase. Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.

Sorts du 8^e niveau.

Contrat suprême. Force un Extérieur à accomplir une tâche.

Convocation de monstres VIII. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Dédale. Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.

Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.

Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts/rd (feu).

Séquestration. Emprisonne la cible dans une gemme.

Voleur imaginaire. Crée une force invisible qui dérobe à autrui.

Sorts du 9^e niveau.

Convocation de monstres IX. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

Portail. Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Ténèbres ultimes. Obscurité de 30 m de rayon à travers laquelle les créatures maléfiques peuvent voir.

NECROMANCIE

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Conservation d'organe. Garde un organe isolé à l'abri de la décomposition.

Destruction de mort-vivant. 1d6 pts de dégâts à un mort-vivant.

Sorts du 1^{er} niveau.

Contact glacial. 1 attaque/niv ; 1d6 pts de dégâts, perte de 1 pt de Force possible.

Frayeur. La cible s'enfuit pendant 1d4 rds.

Rayon affaiblissant. La cible perd 1d6 pts de For, +1/2 niv.

Rayon d'énergie négative. Attaque de contact à distance, 1d6 pts de dégâts (énergie négative), +1d6/deux niv. au-dessus du 1er (max. 5d6).

Rictus de la mort. Le lanceur de sorts laisse sa « carte de visite » sur un cadavre.

Sorts du 2^e niveau.

Baiser de la goule. Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante (malus de -2 à proximité).

Danse destructrice. Tout ce qui n'est pas démon subit 2d20 pts de dégâts.

Effroi. Effraie les créatures ayant moins de 6 DV (5 m de rayon).

Fausse vitalité. Octroie 1d10 pts de vie temporaires, +1/niveau (max.+10)

Flétrissement. Le sujet subit 1d4 pis de dégâts par niv.

Lente assimilation. Le jeteur de sorts absorbe la santé et les moyens de subsistance d'un sujet sans défense.

Main spectrale. Main désincarnée portant des attaques de contact.

Membres chancelants. La vitesse du sujet est limitée à 1,50 m ou il lui est impossible d'utiliser des objets et de lancer des sorts à composante gestuelle.

Obéissance du mort-vivant. Une créature morte-vivante obéit aux ordres du jeteur de sorts et ne l'attaque pas.

Sorts du 3^e niveau.

Baiser du vampire. 1d6 pts de dégâts/2 niv, récupérés sous forme de pv par le PJ.

Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 rd/niv.

Mort simulée. Une créature vivante volontaire apparaît morte.

Préservation des morts. Préserve un cadavre.

Rayonnement d'énergie négative. 1d8 pts de dégâts d'énergie négative, +1 par niv. (max. +10), dans un rayon de 6 mètres.

Sorts du 4^e niveau.

Contagion. Infecte la cible.

Dévastation. Aveugle le sujet et le rend sans défense pendant 1 round/niv, puis -2 aux jets d'attaque, de sauvegardes et autres pendant 3d10 minutes.

Douleur distillée. Extrait une dose de douleur distillée d'une victime torturée.

Energie négative. La cible « gagne » 1d4 niv d'énergie négative.

Onde d'énergie négative. Vague d'énergie négative qui intimide ou renforce 1d6 DV/niveau (Max. 15 DV) de morts-vivants.

Sinistre vengeance. Arrache la main de la cible, lui infligeant 6d6 pts de dégâts, puis la main attaque son ancien propriétaire.

Terreur. Les sujets fuient pendant 1 rd/niv.

Sorts du 5^e niveau.

Ame enchaînée. Emprisonne l'âme d'une créature morte dans un talisman depuis lequel le lanceur de sorts peut la questionner.

Animation des morts. Crée squelettes et zombies morts-vivants.

Arrêt cardiaque. Le sujet tombe immédiatement à -8 pv

Mur d'esprits. Crée un mur formé d'esprits gémissants qui inspire la terreur; 1d10 pts de dégâts d'énergie négative au contact.

Possession. Permet de s'emparer du corps d'un autre.

Sorts du 6^e niveau.

Cercle de mort. Tue 1d4 DV de créatures/niv.

Mort des morts-vivants. Détruit 1d4 DV/niv. de morts-vivants (Max. 20d4).

Renforcement ectoplasmique. Un mort-vivant intangible gagne +1 à la CA, +1d8 pv, +1 aux jets d'attaque, +2 à la résistance au renvoi par tranche de 3 niv.

Sorts du 7^e niveau.

Contrôle des morts-vivants. Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.

Doigt de mort. Tue la cible.

Sorts du 8^e niveau.

Clone. Double s'éveillant à la mort de l'original.

Exaction vitale. Le lanceur de sorts draine 1 pt de caractéristique par round et rajeunit.

Flétrissure. 1d8 pts de dégâts/niv dans un rayon de 10 m.

Tourne-trippes. Tue le sujet et confère 4d6 pv temporaires et +4 en Force au lanceur de sorts.

Sorts du 9^e niveau.

Absorption d'énergie. La cible «gagne» 2d4 niv d'énergie négative.

Capture d'âme. Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

Plainte d'outre-tombe. Tue 1 créature/niv.

Projection astrale. Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Refuge d'essence vitale. La force vitale du lanceur est enfermée dans un petit réceptacle. Il ne peut être tué tant que ce réceptacle reste intact.

TRANSMUTATION

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Langue mordue. Le sujet subit un malus de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres pendant 1 round.

Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Noir. Empêche la lumière normale d'éclairer.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Réparation de dégâts superficiels. "Guérit" 1 pt de dégât subis par une créature artificielle.

Sorts du 1^{er} niveau.

Agrandissement. Augmente la taille de 10 %/niv (max. +50 %).

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

Balise planaire. Une à six personnes connaissent toujours la direction du portail visé.

Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.

Décharge électrique. 1d8pts de dégâts, +1/niv. (électricité).

Effacement. Efface un texte, même magique.

Feuille morte. Ralentit la chute.

Langue de lianes. Le lanceur de sorts crache des lianes qui exécutent des attaques de lutte.

Mains brûlantes. 1d4pts de dégâts/niv. (feu, max. 5d4).

Message. Conversation à distance.

Mutation aberrante. Le sujet devient une aberration.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.

Rapetissement. Réduit la taille de 10 %/niv. (max. 50 %).

Réparation de dégâts légers. "Guérit" 1d8 pts de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niveau (max. +5).

Repli expéditif. Double la vitesse de déplacement.

Saut. Confère un bonus de +30 aux jets de saut.

Transfert de blessure. Le lanceur de sorts transfère 1 pt de dégâts reçu/niv à une autre créature.

Triche. Le jeteur de sorts retire les chances de réussite d'un jeu de hasard.

Sorts du 2^e niveau.

Bras long de Graz'zt. La main du lanceur de sorts se détache de son bras et vole pour effectuer des attaques de lutte.

Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.

Corde enchantée. 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extra-dimensionnel.

Corps solaire. Flammes et lumière s'étendent sur 1,50 m autour du lanceur de sorts.

Déblocage. Ouvre les portes fermées, même par magie.

Endurance. Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv.

Force de taureau. Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.

Grâce féline. Confère 1d4+1 pts de Dex pendant 1 h/niv.

Lévitiation. La cible monte ou descend au gré du PJ.

Modification d'apparence. Version plus puissante de changement d'apparence.

Montée d'adrénaline. Confère un bonus de +4 en For aux créatures invoquées du personnage.

Pyrotechnie. Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.

Réparation de dégâts modérés. « Guérit » 2d8 pts de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niveau (max. +10).

Ruse du renard. Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur d'Int pendant 1 h/niv.

Sagesse de la chouette. Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur de Sag pendant 1 h/niv.

Splendeur de l'aigle. Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur de Char pendant 1 h/niv.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.

Vision dans le noir. Permet de voir à 20m sans la moindre luminosité.

Sorts du 3^e niveau.

Affûtage. Double les chances de porter un coup critique.

Arme magique supérieure. Confère un bonus de +1/3 niv à une arme (+5 max.).

Clignotement. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 rd/niv.

Etat gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Langue serpentine. Le jeteur de sorts crache 1 vipère de taille TP/4 niv

Lenteur. 1 cible/niv n'a droit qu'à une action partielle, -2 à la CA, au jet d'attaque.

Page secrète. Modifie une page pour cacher son contenu.

Rapidité. Action partielle supplémentaire et +4 à la CA.
Réduction d'objet. Réduit un objet (1/12e de sa taille initiale).
Réparation de dégâts importants. « Guérit » 3d8 pts de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niv. (Max. +15).
Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.
Vol. Le sujet vole à la vitesse de 30 m/rd.

Sorts du 4^e niveau.

Adaptation planaire. Habitue une créature visé au plan du personnage.
Chaînes dansantes. Anime une chaîne/niv.
Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
Mémorisation de Rary. Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer. Magiciens uniquement.
Métamorphose. Le PJ change de forme.
Métamorphose provoquée. Change la forme du sujet.
Perversion des convocations. Crée une zone où seules les créatures maléfiques peuvent être convoquées.
Portail aléatoire. Rend la destination d'un portail interplanaire aléatoire.
Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ et jusqu'à 250 kg.
Réparation de dégâts critiques. « Guérit » 4d8 pts de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niv. (Max. +20).
Vision dans le noir de groupe. Comme vision dans le noir, mais affecte toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du lanceur.

Sorts du 5^e niveau.

Croissance animale. Double la taille et les DV de 1 animal/2 niv.
Echo de résistance. Les ennemis doivent réussir deux fois leur jet de résistance à la magie face au lanceur de sorts.
Fabrication. Transforme les matières premières en produit fini.
Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.
Forme fantomatique. Le lanceur devient intangible.
Mante marine. Confère respiration aquatique, liberté de mouvement et invisibilité dans l'eau.
Passe-muraille. Permet de traverser un mur de 30 cm d'épaisseur/niv.
Télékinésie. Permet de déplacer 12,5 kg/niv à distance.
Téléportation. Transporte instantanément le PJ où il veut.
Transmutation de la boue en pierre. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niv.
Transmutation de la pierre en boue. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niv.
Vol de groupe. Comme vol, mais affecte un sujet à portée par niveau.

Sorts du 6^e niveau.

Contrôle de l'eau. Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots.
Contrôle du climat. Modifie le climat local.
Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.

Furtivité du fiélon. Le pouvoir de téléportation sans erreur du fiélon est à incantation rapide.
Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines.
Manifestation forcée. Oblige une créature située dans un plan adjacent ou coexistant à apparaître dans le plan du lanceur.
Mauvais œil. Cible affectée par charme, terreur, fièvre ou sommeil.
Pétrification. Transforme la cible en statue.
Rapidité de groupe. Comme rapidité, mais 1 sujet/niv.
Remémoration de Mordenkainen. Permet de se rappeler d'un sort du 5e niveau ou moins. Magiciens uniquement.
Transformation de Tenser. Le PJ gagne des bonus au combat.
Transmutation de la pierre en chair. Ramène une créature pétrifiée à la vie.

Sorts du 7^e niveau.

Changement de plan. Permet de changer de plan (8 sujets max.).
Corps élémentaire. Le mage se transforme en un type d'élémentaire et en acquière certains pouvoirs.
Forme éthérée. Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 rd/niv.
Inversion de la gravité. Objets et créatures tombent vers le haut.
Regard du tyranneuil. Un oeil du lanceur de sorts acquiert au hasard un des rayons du tyranneuil.
Statue. Le sujet peut se statufier à volonté.
Téléportation de masse. Comme téléportation, mais 1 lanceur peut emporter plus de poids et n'est pas obligé d'accompagner ce qu'il téléporte.
Téléportation d'objet. Comme téléportation, mais sur un objet.
Téléportation sans erreur. Comme téléportation, sans risque d'erreur.

Sorts du 8^e niveau.

Corps de fer. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.
Dépouillement. Désintègre l'objet de plus grande valeur du sujet.
Malédiction suprême. Le sujet subit un malus de -6 à deux caractéristiques, un malus de -8 aux jets d'attaque et sauvegarde, ou a 75 % de chances de ne rien faire.
Manifestation de groupe. Créatures et objets de plans adjacents sont attiré sur le plan du lanceur.
Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.

Sorts du 9^e niveau.

Animation suspendue. Met la cible en état de stase.
Arrêt du temps. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.
Cercle de téléportation. Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.
Changement de forme. Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/rd).

Refuge. Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

UNIVERSEL

Sorts du niveau 0 (tours de magie).

Détection de la magie. Détecte effets et objets magiques à 20m à la ronde.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Prestidigitation. Tours de passe-passe.

Signature magique. Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).

Sorts du 2^e niveau.

Poche à familier. Créé un refuge pour le familier du lanceur dans une autre dimension.

Sorts du 3^e niveau.

Amélioration de familier. Le familier du personnage acquiert un modificateur de +2 à ses jets de sauvegarde et d'attaque, et à sa CA pendant 1 h/niv.

Sorts du 4^e niveau.

Endurcissement de familier. Le familier du personnage gagne +2 à son armure naturelle et a 25 % de chances d'éviter les coups critiques pendant 1 h/niv.

Sorts du 5^e niveau.

Permanence. Rend certains sorts permanents ; coûte des PX.

Sorts du 6^e niveau.

Transfert de sorts au familier. Le personnage transfère des sortilèges à son familier.

Sorts du 7^e niveau.

Souhait limité. Modifie la réalité dans une certaine mesure.

Sorts du 8^e niveau.

Symbole. Rune magique à effets variés.

Sorts du 9^e niveau.

Souhait. Comme souhait limité, mais en plus puissant.